BEST AVAILABLE COPY

PCT

日本国特許庁 JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 Date of Application:

2003年 7月23日

REC'D 1 0 SEP 2004

出 願 番 号 Application Number:

特願2003-278401

[ST. 10/C]:

[JP2003-278401]

出 願 人
Applicant(s):

松下電器産業株式会社 安田 浩

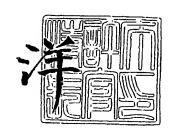
安田 浩 青木 輝勝

PRIORITY DOCUMENT

SUBMITTED OR TRANSMITTED IN COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

特許庁長官 Commissioner, Japan Patent Office 2004年 8月26日

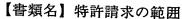






【書類名】 特許願 【整理番号】 2931050035 【提出日】 平成15年 7月23日 【あて先】 特許庁長官殿 【国際特許分類】 G06T 13/00 G06F 17/30 【発明者】 【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内 【氏名】 江村 恒一 【発明者】 【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内 【氏名】 森井 秀司 【発明者】 【住所又は居所】 神奈川県横浜市栄区本郷台2-27-20 【氏名】 安田 浩 【発明者】 【住所又は居所】 埼玉県上福岡市北野1-7-2 【氏名】 青木 輝勝 【特許出願人】 【識別番号】 000005821 【氏名又は名称】 松下電器産業株式会社 【特許出願人】 【識別番号】 598074184 【氏名又は名称】 安田 浩 【特許出願人】 【識別番号】 501022996 【氏名又は名称】 青木 輝勝 【代理人】 【識別番号】 100105050 【弁理士】 【氏名又は名称】 鷲田 公一 【手数料の表示】 【予納台帳番号】 041243 【納付金額】 21,000円 【提出物件の目録】 【物件名】 特許請求の範囲 1 【物件名】 明細書 1 【物件名】 図面 1 【物件名】 要約書 1 【包括委任状番号】

9700376



【請求項1】

素材と演出に関する情報が記述された構造化シナリオ記述を入力し、前記構造化シナリオ記述から前記素材と前記演出に関する情報を抽出する構造解析部と、抽出した前記素材に対する動画構成要素を抽出する動画構成要素検索部と、抽出した前記演出に関する情報に対応する演出設定を抽出し、前記素材に対応する動画構成要素に対して抽出した前記演出設定を用いた動画構成記述を作成する動画構成部と、を具備したことを特徴とする動画作成装置。

【請求項2】

演出に関する情報と、前記演出に関する情報に対応する前記演出設定とを対応付けた演出テンプレートを格納する演出知識ベースを具備し、前記動画構成部は前記演出知識ベースから前記抽出した演出に関する情報に対応する演出設定を抽出することを特徴とする請求項1記載の動画作成装置。

【請求項3】

前記演出に関する情報は、監督名、作風、もしくは種別に関する情報であり、前記演出設定は前記監督名、作風、もしくは種別に対応する演出設定であることを特徴とする請求項1または請求項2記載の動画作成装置。

【請求項4】

前記演出に関する情報は、素材の配置、動作及び撮影方法のうち少なくとも一つ以上に 関する記述であり、前記演出設定は前記動作に対応する演出設定であることを特徴とする 請求項1または請求項2記載の動画作成装置。

【請求項5】

前記構造化シナリオは、前記素材と前記演出に関する情報を構造化記述したものであることを特徴とする請求項1から請求項4のいずれかに記載の動画作成装置。

【請求項6】

前記動画構成記述から動画を生成する動画再生部と、前記動画を表示する表示部と、表示された前記動画に用いた前記演出設定を変更する旨の入力をする操作部とを具備したことを特徴とする請求項1から請求項5のいずれかに記載の動画作成装置。

【請求項7】

前記動画構成記述から動画を生成する動画再生部と、前記動画を表示する表示部と、表示された前記動画に用いた前記動画構成要素を変更する旨の入力をする操作部とを具備したことを特徴とする請求項1から請求項5のいずれかに記載の動画作成装置。

【請求項8】

素材と演出に関する情報が記述された構造化シナリオ記述を入力するステップと、前記構造化シナリオ記述から前記素材と前記演出に関する情報を抽出するステップと、抽出した前記素材に対する動画構成要素を抽出するステップと、抽出した前記演出に関する情報に対応する演出設定を抽出するステップと、前記素材に対応する動画構成要素に対して抽出した前記演出設定を用いた動画構成記述を作成するステップと、を具備したことを特徴とする動画作成方法。





【発明の名称】動画作成装置および動画作成方法

【技術分野】

[0001]

本発明は、文字列から動画を生成する動画作成装置および動画作成方法に関する。

【背景技術】

[0002]

従来より、文字列に含まれる文字に対応する動画を自動的に作成する方法が提案されて いる(例えば、特許文献1参照)。

[0003]

この方法は、まず、文字列を解析し、文字列に含まれる文字に含まれる概念を決定する 。次に、決定した概念に対応する動画構成要素、例えばストーリー、プロップ(小道具) 、背景、音楽などを選択する。そして、選択した動画構成要素を用いて一連のアニメーシ ョンを作成する。

【特許文献1】特開2002-366964号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

[0004]

しかしながら、従来の方法は、単純に、文字列に含まれる素材に関する動画構成要素を 用いて一連のアニメーションを作成するだけであり、動画の撮影方法(カメラワーク)等 の演出に関しては考慮されていない。

[0005]

このように、従来の方法は、予め用意されている動作をする動画構成要素を並べるにす ぎないので、動画のテーマに関係なく同じような演出になってしまう。例えば、風景に関 する動画であろうとも、人の動作に関する動画でも同様のカメラワークになってしまう。 このため、作成した動画がテーマを強調できない単調なイメージになってしまう。

[0006]

本発明は、かかる点に鑑みてなされたものであり、効果的な演出がなされた動画を作成 できる動画作成装置および動画作成方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

[0007]

本発明は、素材と演出に関する情報が記述された構造化シナリオ記述から演出に関する 情報を抽出し、抽出した演出に関する情報に対応する演出設定を抽出し、構造化シナリオ 記述に記述された素材に対応する動画を抽出し、抽出した動画に対して抽出した演出設定 を用いた演出するようにした。

【発明の効果】

[0008]

このように、本発明を用いることにより、効果的な演出がなされた動画を作成できる。 【発明を実施するための最良の形態】

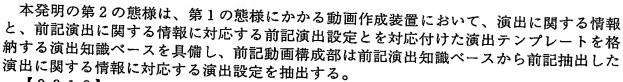
[0009]

本発明の第1の態様にかかる動画作成装置は、素材と演出に関する情報が記述された構 造化シナリオ記述を入力し、前記構造化シナリオ記述から前記素材と前記演出に関する情 報を抽出する構造解析部と、抽出した前記素材に対する動画構成要素を抽出する動画構成 要素検索部と、抽出した前記演出に関する情報に対応する演出設定を抽出し、前記素材に 対応する動画構成要素に対して抽出した前記演出設定を用いた動画構成記述を作成する動 画構成部と、を具備した構成を採る。

[0010]

これにより、構造化シナリオ記述に記述された演出に対応する適切な演出設定を抽出で き、この演出設定を用いて動画構成要素に効果的な演出をできる。

[0011]



[0012]

これにより、演出に関する情報と演出設定とを対応させた演出テンプレートを予め演出 知識ベースに蓄積しておくことができる。つまり、特別な知識を持つ専門家による演出テ ンプレートを予め作成し蓄積しておくができ、専門家による演出と同じような演出をする ことができる。また、異なる専門家による演出テンプレートを蓄積することもでき、演出 の幅を広げることができる。

[0013]

本発明の第3の態様は、第1の態様または第2の態様にかかる動画作成装置において、 前記演出に関する情報は、監督名、作風、もしくは種別に関する情報であり、前記演出設 定は前記監督名、作風、もしくは種別に対応する演出設定である。

[0014]

これにより、監督名、作風、種別といった、実際の演出に関する設定とは違う記述をす ることにより、監督名、作風、種別に対応した適切な演出がなされた動画が作成できる。 つまり、ユーザが特別な知識もなくても、効果的な演出を動画にすることができる。

[0015]

本発明の第4の態様は、第1の態様または第2の態様にかかる動画作成装置において、 前記演出に関する情報は、前記演出に関する情報は、素材の配置、動作及び撮影方法のう ち少なくとも一つ以上に関する記述であり、前記演出設定は前記動作に対応する演出設定 である。

[0016]

これにより、ユーザが、構造化シナリオ記述に、特に演出に関する記述をしなくても、 動作に対応した演出をすることができる。つまり、ユーザが特別な知識もなく、自動的に 効果的な演出を動画にすることができる。

[0017]

本発明の第5の態様は、第1の態様から第4の態様のいずれかにかかる動画作成装置に おいて、前記構造化シナリオは、前記素材と前記演出に関する情報を構造化記述したもの である。

[0018]

これにより、構造化シナリオ記述に記述されているタグを参照することにより、シナリ オに登場する素材や演出に関する情報を容易に抽出できる。

[0019]

本発明の第6の態様は、第1の態様から第5の態様のいずれかにかかる動画作成装置に おいて、前記動画構成記述から動画を生成する動画再生部と、前記動画を表示する表示部 と、表示された前記動画に用いた前記演出設定を変更する旨の入力をする操作部とを具備 した構成を採る。

[0020]

これにより、ユーザが表示部を用いて動画を視覚的に確認でき、必要に応じて動画に対 応する演出設定を変更できる。これにより、構造化シナリオ記述を書き直さなくても、簡 単にかつ効果的に動画の編集ができる。

[0021]

本発明の第7の態様は、第1の態様から第5の態様のいずれかにかかる動画作成装置に おいて、前記動画構成記述から動画を生成する動画再生部と、前記動画を表示する表示部 と、表示された前記動画に用いた前記動画構成要素を変更する旨の入力をする操作部とを 具備した構成を採る。

[0022]

これにより、ユーザが表示部を用いて動画を視覚的に確認でき、必要に応じて動画に対





応する動画構成要素を変更できる。これにより、構造化シナリオ記述を書き直さなくても 、簡単にかつ効果的に動画の編集ができる。

[0023].

本発明の第8の態様は、素材と演出に関する情報が記述された構造化シナリオ記述を入 力するステップと、前記構造化シナリオ記述から前記素材と前記演出に関する情報を抽出 するステップと、抽出した前記素材に対する動画構成要素を抽出するステップと、抽出し た前記演出に関する情報に対応する演出設定を抽出するステップと、前記素材に対応する 動画構成要素に対して抽出した前記演出設定を用いた動画構成記述を作成するステップと 、を具備したことを特徴とする動画作成方法である。

[0024]

以下、本発明の一実施の形態にかかる動画作成装置について、添付図面を用いて説明す る。

[0025]

まず、本実施の形態にかかる動画作成装置について図1を用いて説明する。図1は、本 実施の形態にかかる動画作成装置の構成図である。

[0026]

本実施の形態にかかる動画作成装置100には、シナリオを構成する素材 (オブジェク ト)や演出等を構造化記述により記述した構造化シナリオ記述101を入力する構造解析 部102が設けられている。構造解析部102は、構造化シナリオ記述101に含まれる オブジェクトを抽出し、動画構成要素検索クエリ103を生成する。そして、動画構成要 素検索クエリ103を動画構成要素検索部104に送る。

[0027]

また、構造解析部102は、構造化シナリオ記述101から演出に関する記述を抽出し 、抽出した演出に対するシーン演出テンプレート114を演出知識ベース109から選択 し、選択したシーン演出テンプレート114を特定する情報を動画構成部105に送る。

[0028]

なお、構造化シナリオ記述101に関する詳細な説明は、後述する。

[0029]

演出知識ベース109は、演出に関する記述と、演出の設定と対応付けて格納したシー ン演出テンプレート114を複数格納したデータベースである。なお、シーン演出テンプ レート114の詳細については、後述する。

[0030]

また、動画構成要素検索クエリ103は、動画構成要素データベース106に蓄積され た動画構成要素の記述フォーマットに対応し、動画構成要素を検索できるフォーマットに なっている。

[0031]

動画構成要素データベース106は、複数のオブジェクトに対する動画構成要素を蓄積 するデータベースである。動画構成要素データベース106は、動画作成装置100に含 まれていても良いし、動画作成装置100とインターネット等のネットワークを介して接 続された形態であっても良い。

[0032]

また、動画構成要素は、キャラクタに関する情報(座標値やテクスチャ)、動作などを 示す情報(行列式)などである。

[0033]

動画構成要素検索部104は、構造解析部102から送られてきた動画構成要素検索ク エリ103を入力し、動画構成要素検索クエリ103に対応する動画構成要素107を動 画構成要素データベース106から抽出する。そして、動画構成要素検索部104は、抽 出した動画構成要素107を動画構成部105に送る。

[0034]

動画構成部105は、動画構成要素107と、構造解析部102が選択したシーン演出 出証特2004-3076439



テンプレート114を入力する。次に、動画構成部105は、入力したシーン演出テンプレート114から詳細な演出設定を抽出する。そして、動画構成部105は、抽出した演出設定を動画構成要素107に対して用いて、動画構成記述110を作成し、動画再生部111に出力する。

[0035]

また、動画構成部105は、シーン演出テンプレート114が構造解析部102から送られてこない場合には、構造化シナリオ記述101を入力し、構造化シナリオ記述101 に記述されている演出を抽出し、抽出した演出を動画構成要素107に対して用いて、動画構成記述110を作成し、動画再生部111に出力する。

[0036]

動画再生部111は、動画構成記述110を入力し、動画構成記述110に対応する動画構成要素を動画構成要素データベース106から抽出し、最終動画112を生成する。 そして、動画再生部111は、最終動画112を表示部108に出力する。

[0037]

表示部108は、動画構成要素107および最終動画112を表示する表示手段である

[0038]

操作部113は、ユーザが表示部108に表示する動画構成要素107や最終動画112を選択する手段である。つまり、操作部113は、表示部108に表示された動画構成要素107や最終動画112を参照したユーザが、所望の動画構成要素107や最終動画112を決定する手段である。

[0039]

なお、本実施の形態では、動画構成要素検索部104が動画構成要素検索クエリ103に対応する動画構成要素を全て抽出し、表示部108で表示し、ユーザに選択させる形態であるが、動画構成要素検索部104が動画構成要素検索クエリ103に対応する動画構成要素から最適なものを選択し、最適なもののみを表示する形態であっても良い。

[0040]

次に、構造化シナリオ記述101について詳細に説明する。まず、構造化シナリオ記述101のスキーム、つまり定義である構造化シナリオスキームについて、図2~図9を用いて説明する。図2~図9は、本実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す図である。

[0041]

図2に示すように、本実施の形態にかかる構造化シナリオスキーム200は、XMLを用いた構造化記述により構造化シナリオ記述を記述すると定義している。

[0042]

また、構造化シナリオスキーム200は、構造化シナリオ記述には要素DMPML201があり、要素DMPMLには、要素Dramatics202と、要素Screenplay203があると定義している。

[0043]

要素Dramatics202は、演出に関する記述であり作風等を用いて記述をする要素である。要素Dramatics202に記述された記述に対応する詳細な演出設定は、演出知識ベース109のシーン演出テンプレート114に記述されている。

[0044]

また、要素Screenplay203は、シナリオに関する記述をする要素である。 【0045】

また、図3に示すように、要素Dramatics202は、作風を示す属性touch301と、種別を示す属性genre302を持つ。

[0046]

また、属性touch301は、属性値として、映画を示すMovie303、テレビドラマを示すTV Drama304、演劇を示すTheatrical305、ニュー

出証特2004-3076439



スを示すNews306、スポーツを示すSports307、アニメーションを示すAnimation308、および宣伝を示すCF309を持つ。

[0047]

なお、属性 t o u c h 3 0 1 の属性値は、作風を示すものであれば、これ以外のものであっても良い。

[0048]

また、属性genre302は、属性値として、SFものを示すS. F. 310、ホラーものを示すHorror311、アクションものを示すAction312、コメディーものを示すComedy313、および連続ホームコメディを示すSitcom314を持つ。

[0049]

なお、属性genre302の属性値は、種別を示すものであれば、これ以外のものであっても良い。

[0050]

このように、構造化シナリオスキーム200によれば、構造化シナリオ記述101に作風や種別に関する記載ができる。

[0051]

また、要素Screenplay203は、図4に示すように、タイトルを示す要素Title401、著者を示す要素Author402、著作権を示すCopyright403を持つ。

[0052]

また、要素Screenplay203は、要素として、シーンの切り替わり方法を示す要素Transition404と、シーンを示す要素Scene405を持つ。

[0053]

また、要素Scene405は、要素として、シーンのヘッダーであるSlugline406を持つ。

[0054]

また、要素Scene405は、要素として、シーンの演出を示す要素SceneDirections407と、セリフを示す要素Dialogue408を持つ。

[0055]

また、要素Transition404は、図5に示すように、属性値として、フェードインを示すFADE IN:501、フェードアウトを示すFADE OUT:502、次のシーンへの瞬間的な移行を示すCUT TO:503、前のシーンへの回顧を示すCUT BACK TO:504、現在のシーンをフェードアウトすると同時に次のシーンをフェードインするDISSOLVE TO:505、現在のシーンと次のシーンを混ぜるMIX TO:506、特定の場所のライトアップを示すLIGHTS UP:507、ワイプ効果による次のシーンへの以降を示すWIPE TO:508、ズームインを示すZOOM IN:SO9、およびズームアウトを示すZOOM OUT:S108 つ。

[0056]

このように、要素Transition404に、多くのシーンの切り替わりに関する演出を記述することができる。これにより、ユーザが構造化シナリオ記述101に所望のシーンの切り替わりに関する演出をすることができる。

[0057]

なお、要素Transition404の子要素は、シーンの切り替わりの演出に関するものであれば、上述した要素以外であっても良い。

[0058]

また、要素 Slugline 406は、図 6に示すように、要素として、シーンの基本的な場所を示す要素 Basic Location 601と、時間を示す要素 Time 602とを持つ。



[0059]

また、要素 Slugline 406は、属性として、屋内か屋外かを示す属性 place 603と、時間帯を示す属性 time Of DAY 604を持つ。

[0060]

属性place603は、属性値として、屋内(Internal)を示すINT. 605、屋外(External)を示すEXT.606、および屋内および屋外を示す I/E.607を持つ。

[0061]

このように、構造化シナリオ記述 101に、屋内か屋外かをあらわす情報を記述することができる。これにより、ユーザは大まかな場所を設定できる。

[0062]

なお、属性place603の属性値は、場所を示すものであれば、上述したもの以外であってもかまわない。

[0063]

また、属性 t i me O f D a y 6 0 4 は、属性値として、日中を示すDAY 6 0 8、夜を示すNIGHT 6 0 9、夜明けを示すDAWN 6 1 0、夕暮れを示すDUSK 6 1 1、前のシーンからの時間の継続を示すCONTINUOUS 6 1 2、朝を示すMORNING 6 1 3、午後を示すAFTERNOON 6 1 4、夕方を示すEVENING 6 1 5、暁を示すSUNRISE 6 1 6、日没を示すSUNSET 6 1 7、前のシーンより後の時間を示すLATER 6 1 8、前のシーンよりちょっと後の時間を示すMOMENTS LATER 6 1 9 と、前のシーンと同じ時間を示すSAMETIME 6 2 0を持つ。

[0064]

[0065]

なお、属性 t i m e O f D a y 6 O 4 の、属性値は、時間帯を示すものであれば上述したもの以外であっても良い。

[0066]

このように、要素Slugline406には、シーンの場所に関する情報や時間に関する情報を記述できる。

[0067]

また、要素SceneDirections407には、図7に示すように、要素として、動作、行動を示す要素Action701を持つ。

[0068]

要素Action701は、要素として、文字列を示す要素Text702を持つ。

[0069]

また、要素Action701は、子要素として、構造を持つ文字列を示すStructure703と、文脈を持つ文字列を示すPhrase704を持つ。

[0070]

このように、要素Action701には、動作に関する記述をできる。これにより、ユーザは、構造化シナリオ記述101に動作に関する記述をできる。

[0071]

また、要素Dialogue408は、図8に示すように、属性として、話をしている登場キャラクタの名前を示す属性characterName801と、話をしているキャラクタの状況を示す属性characterExtension802と、話し方を示すmannerOfSpeaking803を持つ。

[0072]

また、属性 characterExtension802は、属性値として、キャラクタが画面に一時的に写らずに話している(Off Screen)ことを示すO.S.804、キャラクタがナレーションなど画面に全般的に写らずに話している(Voice



Over) ことを示す V.O.805、キャラクタの話が次のシーンへ続くこと(Continue)を示す CONT.806、およびキャラクタの話が前のシーンからの継続であること(Continued)を示す CONT'D807がある。

[0073]

このように、属性characterExtension802に、キャラクタの話している状況に関する情報を記述できる。これにより、ユーザは、キャラクタの話している状況の設定を所望のものにできる。

[0074]

なお、属性characterExtension802の属性値は、キャラクタの話している状況に関するものであれば、上述した以外のものであっても良い。

[0075]

また、属性mannerOfSpeaking803は、属性値として、ささやきを示すwhispers808、冗談を言っていることを示すjoking809、冗談でない真面目なことを言っていることを示すnot joking810、穏やかに話していることを示すcalm811、とても穏やかに話していることを示すvery calm812、興奮して話していることを示すexcited813、敬虔に話していることを示すreverently814、大声で話していることを示すloudly815、信を込めて話していることを示すlovingly816、叫んでいることを示すyeling817、独り言を言っていることを示すmuttering818、他の人に終明りつけていることを示すto other person820、他の人に挨拶していることを示すshouting to other person821、前のシーンにとを示すshouting to other person821、前のシーンに終続的に同じ様子で話していることを示すcontinuing822、および電話で話していることを示すinto the phone823を持つ。

[0076]

このように、属性mannerOfSpeaking803に、話し手の話し方に関する情報を記述できる。これにより、ユーザは、話し手の話し方に関する設定を所望のものにできる。

[0077]

なお、属性mannerOfSpeaking803の属性値は、話しての話し方に関するものであれば、上述した以外のものであっても良い。

[0078]

このように、要素Dialogue408に、話し手に関する情報を記述することができる。

[0079]

また、要素DMPML201は、図9に示すように、属性として、カメラの撮影方法を示す属性cameraShot901、カメラの動きを示す属性cameraMovement902、および、カメラが撮影する視点を示す属性cameraPosition903を持つ。

[0800]

属性cameraShot901は、属性値として、キャラクタを強調するクローズアップを示すC. U. 904およびCLOSE UP905、キャラクタの頭から肩の間を撮影するCLOSE SHOT906、キャラクタのウエストより上を撮影するMED. SHOT907およびMEDIUM SHOT908、キャラクタから離れて多くの背景が入るように撮影するLONG SHOT909およびWIDE SHOT911、二人のキャラクタを撮影するTWO-SHOT912、極端なクローズアップ撮影であるEXTREME CLOSEUP913、極端なロングショットであるEXTREME LONG SHOT914、および、キャラクタの動きを追いながら撮影するMOVING915およびMOVING SHOT916がある。

[0081]



このように、属性 cameraShot901に、カメラの撮影方法を記述できる。これにより、ユーザは、構造化シナリオ記述に、カメラの撮影方法に関する設定を明示的に自由に記述できる。

[0082]

なお、属性 c a m e r a S h o t 9 0 1 の属性値は、カメラの撮影方法に関するものであれば、上述した以外のものであっても良い。

[0083]

また、属性cameraMovement902には、属性値として、キャラクタに近づきながら撮影するDOLLY IN917、キャラクタから離れながら撮影するDOLLY OUT918がある。

[0084]

このように、属性 cameraMovement902にカメラの動きに関する情報を記述できる。これにより、ユーザは、構造化シナリオ記述101に、所望のカメラの動きを設定できる。

[0085]

なお、属性 c a m e r a M o v e m e n t 9 0 2 の属性値は、カメラの動きに関するものであれば、上述した以外のものであってもよい。

[0086]

また、属性 cameraPosition903には、属性値として、話し手のキャラクタの視点から撮影することを示す P.O.V.919と、聞き手のキャラクタの視点から撮影することを示す REVERSEP.O.V.920がある。

[0087]

このように、属性 cameraPosition903に撮影する視点に関する情報を記述できる。これにより、ユーザは、構造化シナリオ記述101に所望の撮影する視点に関する設定をできる。

[0088]

なお、属性 c a m e r a P o s i t i o n 9 0 3 の属性値は、撮影する視点に関するものであれば、上述したもの以外であっても良い。

[0089]

このように、属性 cemeraShot901には、カメラワークに関するさまざまな情報を記述することができる。

[0090]

また、ここで、カメラ位置を決定する計算式の例について、下記に記す。

[0091]



【数1】

$$\overline{Cp} = \overline{Op} + \overline{Lh} + \left[\frac{|Lh|}{\tan(\frac{\theta}{2})} \right] \cdot \frac{\overline{Od}}{|\overline{Od}|}$$

$$\overline{Lh} = \frac{\left(\overline{Oth} - \overline{Owh}\right)}{2}$$

 $\overline{Cd} = -\overline{Od}$

<u>Cp</u>:カメラ位置

Op:オブジェクト位置

Oth:オブジェクトの高さ

Owh:オブジェクトのウエストの高さ

 θ :角度

Od:顔向き

<u>Cd</u>:カメラ向き

以上のように、構造化シナリオスキーム200は構成されている。なお、構造化シナリオスキームに、上述した以外の演出に関する情報を付与しても良い。例えば、光源の数、位置、色、種別に関する情報や、フォグ等の特殊効果、音響に関する設定などを入れても良い。

[0092]

次に、構造化シナリオスキーム200を用いて構造化シナリオの記述例について図10 を用いて説明する。図10は、本実施の形態にかかる構造化シナリオを示す図である。

[0093]

図10に示す構造化シナリオ1000には、図中1001に示すように、要素Dramaticsの属性touchに属性値Moviel002が、属性genreの属性値としてS.F. 1003が記述されている。

[0094]

また、要素DirectorNameとして、S. S1004が記述されている。

[0095]

このように、構造化シナリオ1000の演出を示す要素Dramaticsに作風として映画、種別としてSF、監督演出(監督風)としてS.Sが記述されている。

[0096]

また、構造化シナリオ1000には、要素Screenplay1005が記述されている。要素Screenplay1005には、図中1006に示すように、要素TitleとしてOne Fine Dayが記述されている。

[0097]

また、要素Screenplay1005には、図中1007に示すように、要素AuthorとしてKoichi Emuraが記述されている。

[0098]

また、要素Screenplay1005には、図中1008に示すように、要素CopyrightとしてKoichi Emura、2001が記述されている。

[0099]

このように、構造化シナリオ1000には、シナリオに関する情報であるタイトル、著者、著作権が記述されている。

[0100]



また、要素Screenplay1005には、図中1009、1010に示すように要素Sceneが2つ記述されている。

[0101]

また、要素Scenel009の前には、要素Transitionの属性typeとしてFADE IN:1011が記述されている。

[0102]

また、要素Scenel010の前には、要素Transitionの属性typeとしてMIX TO:1022が記述されている。

[0103]

また、要素Scenel010の後には、要素Transitionの属性typeとしてFADE OUT:1024が記述されている。

[0104]

このように、構造化シナリオ1000には、シーンの切り替わりに関する情報が記述されている。

[0105]

また、要素Scene1009には、属性placeの属性値としてINT.1012が記述され、属性timeOfDayの属性値としてNIGHT1013が記述されている。

[0106]

また、要素Scenel009には、要素BasicLocationとしてLIVINGROOM1014が記述されている。

[0107]

このように、構造化シナリオ1000には、シーン1009に関する場所と時間に関する情報が記述されている。

[0108]

また、要素Scenel009には、要素SceneDirectionsとして、Michael's~room. が記述されている。

[0109]

このように、構造化シナリオ記述1000には、キャラクタの動作に関する記述がなされている。

[0110]

また、要素Scene1009には、図中1016~1018に示すように、要素Dialogueに登場人物のセリフが記述されている。

[0111]

例えば、図中1016に示す例では、属性characterName1019に属性値としてMichaelが記述され、MichaelがWhere are you going to go?と言うことが記述されている。

[0112]

また、図中1017に示す例では、属性characterName1019に属性値としてMichael's friendが記述され、Michael's friendがTo the stationと言うことが記述されている。

[0113]

また、図中1018に示す例では、属性characterName1019に属性値としてMichaelが記述され、また、属性値mannerOfSpeaking1021に属性値としてexcitedと記述され、Michaelが興奮してGOOD!と言うことが記述されている。

[0114]

このように、構造化シナリオ記述1000には、セリフに関する記述がなされている。

[0115]

以上のように、構造化シナリオ記述1000には、動画に登場する素材に関する情報お



よび演出に関する情報が構造化して記述されている。

[0116]

ここで着目すべき点は、構造化シナリオ記述1000には、シナリオに必要な項目がタグ付けされ、かつ構造化されている点である。これにより、構造化シナリオ記述1000 に記述されているタグを参照することにより、シナリオに登場する素材や演出に関する情報を容易に抽出できる。

[0117]

また、構造化シナリオ記述1000には、シナリオに登場する素材や演出に関する詳細情報が、シナリオに登場する素材や演出に関するタグの下位のタグに記述されている。これにより、シナリオに登場する素材や演出に関する詳細情報を、シナリオに登場する素材や演出に関するタグの下位のタグを参照することにより、容易に認識できる。

[0118]

次に、演出知識ベース109に格納されているシーン演出テンプレート114について、図11~図21を用いて説明する。図11~図21は、本実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す図である。

[0119]

シーン演出テンプレート114は、構造化シナリオ記述の要素DMPMLの中に記述された動画に関する監督風(要素DirectorName)、作風(属性touch)、種別(属性genre)と、これらに対する演出種別との組で構成されている。演出種別は、監督風、作風、および種別に対応する、構成、シーケンス、カメラ位置および方向などの演出である。演出種別は、予め作成し、登録してある。

[0120]

例えば、図11に示すシーン演出テンプレート1101には、監督風1102、作風1 103、種別1104、演出設定である演出種別1105が格納されている。

[0121]

シーン演出テンプレート1101は、演出に関する情報である監督風1102、作風1103、種別1104、演出種別1105のリストを単純に格納したものである。シーン演出テンプレート1101は、構造解析部102が構造化シナリオ記述101にシーンの演出に関する情報が含まれているか判断するのに使用される。

[0122]

また、図12に示すシーン群演出テンプレート1201には、監督風1202、種別1203、演出種別(演出設定)1204が格納されている。

[0123]

シーン群演出テンプレート1201は、構造解析部102が構造化シナリオ記述101に一連のシーン群の演出に関する情報が含まれているか判断するのに使用される。

[0124]

また、図13に示すシーン演出群テンプレート例1300は、作風1301と、作風1301に対する演出種別(演出設定)1302とを対応付けて格納している。

[0125]

また、図14に示すシーン演出テンプレート例1400は、種別1401と、種別14 01に対する演出種別1402とを対応付けて格納している。

[0126]

また、図15に示すシーン演出テンプレート例1500は、監督風1501と、監督風 1501に対する演出種別(演出設定)1502とを対応付けて格納している。

[0127]

シーン演出テンプレート例1300~1500は、動画構成部105が、動画構成要素 107に対して、演出を加える際に使用される。

[0128]

また、図16に示すシーン演出テンプレート例1600は、監督風1601と、作風1603、および種別1604の組み合わせに対する演出種別(演出設定)1602とを対



応付けて格納している。

[0129]

シーン演出テンプレート例1600を使用することで、複数の演出に関する情報を加味した演出を行うことができる。

[0130]

また、図17に示すデフォルト(シーン)演出テンプレート例1700は、シナリオアクション1701と、ショット群種別(演出設定)1702と、ショット群適合率1703とが対応付けられて格納している。

[0131]

シナリオアクション1701は、構造化シナリオ記述101の要素Actionに対応するものである。

[0 1 3 2]

ショット群種別1702は、どのようなカメラショットで撮影するかという演出設定である。

[0133]

また、ショット群適合率1703は、シナリオアクション1701に対するショット群種別1702の適合性を示したものである。つまり、ショット群適合率1703は、所定のシナリオアクション1701に対してどのショット群種別(演出設定)1702が適しているか、今まで選択されたかを示す値である。

[0134]

例えば、デフォルトの構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート例1700の場合、「二輪車 乗る」というシナリアクション1701に対しては、「人の右からフルショット」、「人の正面からフルショット」、および「ロングショット」というショット群種別1702があるが、「人の右からフルショット」に対するショット群適合率1703が最も適合率が高く、これを選択するのが最も一般的であるということを示している

[0135]

デフォルトの構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート1700を動画構成部105が用いることにより、キャラクタの動作の記述に対して適切な演出を行うことができる。

[0136]

また、図18に示す構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート1800は、作風(属性touch)がMovieである場合における、シナリオアクション1801、ショット群種別(演出設定)1802、およびショット群適合率1803を対応させて記憶している。

[0137]

この例では、作風がMovieである場合には、「二輪車 乗る」というシナリオアクションに対しては、ウエストショットというショット群種別1802が好ましいことがわかる。

[0138]

また、図19に示す構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート1900は、作風(属性touch)がTV Dramaである場合における、シナリオアクション1901、ショット群種別(演出種別)1902、およびショット群適合率1903を対応させて記憶している。

[0139]

構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート1800、1900を動画構成部 105が用いることにより、作風とキャラクタの動作を加味した演出を行うことができる

[0140]

٥

また、図20に示すシーン間の構成(フレーミング)とシーケンス(シーン間)演出テ 出証特2004-3076439



ンプレート2000は、シナリオアクション2001と、前のシーンのショット群種別(演出種別)2002と、後のシーンのショット群種別(演出種別)2004と、該当シー ンのショット群種別(演出設定)2003と、ショット群適合率2005を対応付けてい る。

[0141]

ショット群種別2003は、シナリオアクション2001、前のシーンのショット群種 別2002、および後のシーンのショット群種別2004を加味した場合の該当シーンの ショット群種別であり、ショット群適合率2005は、その適合率を示している。

[0142]

シーン間の構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート2000を動画構成部 105が用いることにより、前後のシーンのショット群を加味した演出を行うことができ る。

[0143]

図21に示す、構成(フレーミング)とシーケンス演出テンプレート2100は、シ ナリオアクション2101と、これに対するショット群種別(演出設定)2102と、シ ョット群適合率2103を対応付けている。構成(フレーミング)とシーケンス演出テン プレート2100は、ショット群種別として、多数の演出を記述している。

[0144]

以上のように、シーン演出テンプレートは構成されている。

[0145]

なお、上述したシーン演出テンプレートは、ショット群種別が主にカメラワークとなっ ているが、カメラの位置(ポジション)と方向(アングル)も同様のテンプレートを持っ て良いし、カメラワーク以外であっても良い。例えば、ショット群種別は、照明の設定、 音響効果など、撮影の演出に関するものならいかなるものであっても良い。

[0146]

次に、構造解析部102が動画構成要素検索クエリ103を作成する処理について、図 22、図23を用いて説明する。図22、図23は、本実施の形態にかかる構造解析部1 02が動画構成要素検索クエリ103を作成する処理のフローチャートである。

[0147]

まず、構造解析部102は、構造化シナリオ記述101を入力し、入力した構造化シナ リオ記述101の制作者であるAuthorノード(要素Author)を読み込む(S T2201)。例えば、構造解析部102が、構造化シナリオ記述1000を読み込んだ 場合には、図10中の1007で示される部分を読み込む。

[0148]

そして、構造解析部102は、Authorノードに要素値、つまり制作者名(図10 の例では、Koichi Emura)があるか判断し(ST2202)、あれば制作者 名を動画構成要素検索クエリに追加する(ST2203)。

[0149]

次に、構造解析部102は、入力した構造化シナリオ記述101のコピーライトである Copyrightノード(要素Copyright)を読み込む(ST2204)。例 えば、構造解析部102が、構造化シナリオ記述1000を読み込んだ場合には、図10 中の1008で示される部分を読み込む。

[0150]

そして、構造解析部102は、Соругіghtノードに要素値、つまりコピーライ ト(図10の例では、Koichi Emura, 2001)があるか判断し(ST22 05)、あればコピーライトを動画構成要素検索クエリに追加する(ST2206)。

[0151]

次に、構造解析部102は、入力した構造化シナリオ記述101の時間と場所に関する 記述であるSluglineノード(要素Slugline)を読み込む(ST2207) 。



[0152]

次に、構造解析部102は、Sluglineノードに記述された場所に関する記述である属性placeの属性値(例えば、構造化シナリオ記述100001012で示される部分)であるINT. (屋内)、EXT. (屋外)、I/E. (屋内と屋外)を抽出し、動画構成要素検索クエリに追加する(ST2208)。

[0153]

次に、構造解析部 102は、Sluglineノードに記述された時間帯に関する記述である属性timeOfDayの属性値(例えば、構造化シナリオ記述 1000の1013で示される部分)であるNIGHT、DAWN、DUSKなどを抽出し、動画構成要素検索クエリに追加する(ST2209)。

[0154]

次に、構造解析部102は、Sluglineノードに記述された場所に関する記述である要素BasicLocationの値(例えば、構造化シナリオ記述100001014で示される部分)であるLIVINGROOMなどを抽出し、動画構成要素検索クエリに追加する(ST2210)。

[0155]

次に、構造解析部102は、Sluglineノードに記述された時間に関する記述である要素Timeがあるか判断し(ST2211)、あれば要素Timeの値を抽出し、動画構成要素検索クエリに追加する(ST2212)。

[0156]

次に、構造解析部102は、入力した構造化シナリオ記述101のアクションに関する記述であるSceneDirectionノード(要素SceneDirection)を読み込む(ST2301)。

[0157]

次に、構造解析部 102は、SceneDirectionノードの記述を句に分ける 形態素解析する (ST2302)。

[0158]

例えば、SceneDirectionノードに、「Michael's friend stands up and is going out of the room」という記述があれば、構造解析部102は、これを「Michael's friend」、「stands up」、「is going out」、「of the room」という句に分ける。

[0159]

次に、構造解析部102は、ST2302において分けた句に、キャラクタや、動作を示す能力属性があるか判断する(ST2303)。

[0160]

例えば、「Michael's friend」、「stands up」、「isgoing out」、「of the room」という句があれば、構造解析部102は、「Human (man or woman)」、「stand up」、「goout (walk)」、「room」を能力属性として検出する。

[0 1 6 1]

そして、ST2303において能力属性があると判断すると、構造解析部102は、検出した能力属性を動画構成要素検索クエリに追加する(ST2304)。

[0162]

次に、構造解析部102は、ST2304において、動画構成要素検索クエリに追加した能力属性に含まれるキャラクタ数およびこれに対する属性を頻義語辞書を用いて汎用語に変換した後動画構成要素検索クエリに追加し(ST2305)、セット数および属性を頻義語辞書を用いて汎用語に変換した後動画構成要素検索クエリに追加し(ST2306)、小道具数および属性を頻義語辞書を用いて汎用語に変換した後動画構成要素検索クエリに追加する(ST2307)。



[0163]

次に、構造解析部102は、入力した構造化シナリオ記述101の対話に関する記述であるDialogueノード(要素Dialogue)(例えば、図10の1016~1018に示される部分)を読み込む(ST2308)。

[0164]

次に、構造解析部102は、Dialogueノードに話し方に関する属性値(例えば図10の1021で示される部分)があるか判断し(ST2309)、あれば、Whispers、Joking、not joking、Calm、very calm、Excited、Revelently、Loudly、Lovingly、Yelling、Muttering、to other person、shouting to other person、saluting other person、Continuing、into the phone等の話し方属性値を動画構成要素検索クエリに追加する(ST2310)。

[0165]

そして、構造解析部102は、ST2207からST2310の処理を、全てのシーン(Sceneノード)に対して行う。

[0166]

そして、構造解析部102は、上述したように作成した動画構成要素検索クエリを動画構成要素検索部104に送る。そして、動画構成要素検索部104が、送られてきた動画構成要素検索クエリに対応する動画構成要素を動画構成要素データベース106から検索する(ST2311)。

[0167]

以上のように、構造解析部102は、入力した構造化シナリオ記述101から動画構成 要素検索クエリ103を作成する。

[0168]

次に、動画作成部100が構造化シナリオ記述101から動画を作成する処理について、図24を用いて詳細に説明する。図24は、本実施の形態にかかる動画作成装置100が構造化シナリオから演出を加えた動画を作成する処理のフローチャートである。ここでは、構造化シナリオ記述101に記述された、監督名、作風、種別に対応する演出をした動画を作成する処理について説明する。

[0169]

まず、動画作成装置100の構造解析部102が、構造化シナリオ記述101を入力し、入力した構造化シナリオ記述101の演出タイプであるDramaticsノード(要素Dramatics)を読み込む(ST2401)。例えば、構造解析部102は、構造化シナリオ記述1000を読み込んだ場合には、図10中の1001で示される部分を読み込む。

[0170]

次に、構造解析部 1 0 2 は、読み込んだ演出タイプに要素 Director Nameがあるか判断する (ST2402)。

[0171]

読み込んだ演出タイプに要素DirectorNameがある場合には、構造解析部102は、要素DirectorNameに記述されている監督名を抽出する。そして、構造解析部102は、演出知識ペース109のシーン演出テンプレート1101、1201を参照し、抽出した監督名に対する演出種別が記述されているシーン演出テンプレートがあるか判断する。

[0172]

そして、抽出した監督名に関する演出種別が記述されているシーン演出テンプレートがあると判断すると、構造解析部102は、演出知識ベース109から抽出した監督名に対する演出が記述されているシーン演出テンプレート、例えば、シーン演出テンプレート1500を選択する(ST2403)。



[0173]

次に、構造解析部102は、読み込んだ演出タイプに属性touchがあるか判断する(ST2404)。

[0174]

読み込んだ演出タイプに属性 touchがある場合には、構造解析部102は、属性 touchに記述されている属性値(作風)を抽出する。そして、構造解析部102は、演出知識ベース109のシーン演出テンプレート1101、1201を参照し、抽出した作風に対する演出種別が記述されているシーン演出テンプレートがあるか判断する。

[0175]

そして、抽出した作風に関する演出種別が記述されているシーン演出テンプレートがあると判断すると、構造解析部102は、演出知識ベース109から抽出した作風に対する演出が記述されているシーン演出テンプレート、例えば、シーン演出テンプレート1300を選択する(ST2405)。

[0176]

次に、構造解析部 1 0 2 は、読み込んだ演出タイプに属性 g e n r e があるか判断する (ST 2 4 0 6)。

[0177]

読み込んだ演出タイプに属性 g e n r e がある場合には、構造解析部 1 0 2 は、属性 g e n r e に記述されている属性値(種別)を抽出する。そして、構造解析部 1 0 2 は、演出知識ベース 1 0 9 のシーン演出テンプレート 1 1 0 1、 1 2 0 1 を参照し、抽出した種別に対する演出種別が記述されているシーン演出テンプレートがあるか判断する。

[0178]

そして、抽出した種別に関する演出種別が記述されているシーン演出テンプレートがあると判断すると、構造解析部102は、演出知識ベース109から抽出した種別に対する演出が記述されているシーン演出テンプレート、例えば、シーン演出テンプレート1400を選択する(ST2407)。

[0179]

次に、構造解析部102は、上述したステップで複数のシーン演出テンプレートを選択 した場合、最も適合性の高いシーン演出テンプレートを決定する(ST2408)。

[0180]

例えば、構造化シナリオ記述 101 に監督名と作風と種別が記述されている場合には、 これら全てを持つシーン演出テンプレート、例えばシーン演出テンプレート 1600を選 択する。

[0181]

また、シーン演出テンプレートに優先度を付与しておき、この優先度に基づいてシーン 演出テンプレートを選択するようにしてもよい。

[0182]

次に、構造解析部102は、選択したシーン演出テンプレートを特定できる情報を動画 構成部105に出力する(ST2409)。

[0183]

これに対して、動画構成部105は、動画構成要素検索部104が検索した、構造化シナリオ記述101に対する動画構成要素107を入力し(ST2410)、構造解析部102が選択したシーン演出テンプレートを入力する(ST2411)。

[0184]

次に、動画構成部105は、入力した動画構成要素107に対して、入力したシーン演出テンプレートに記述された演出種別を加えた、動画構成記述110を作成する(ST2212)。そして、動画構成部105は、作成した動画構成記述110を動画再生部11に送る。

[0185]

これに対して、動画再生部 1 1 1 は、送られてきた動画構成記述 1 1 0 を入力し、入力 出証特 2 0 0 4 - 3 0 7 6 4 3 9



した動画構成記述に対する実際の映像を生成するためのデータを動画構成要素データベース106から抽出し、抽出したデータを用いて最終動画112を生成し、表示部108に送る。

[0186]

そして、表示部108が送られてきた最終動画112を再生する(ST2413)。

[0187]

そして、表示部108に表示されたユーザが最終動画112を気に入ればその旨を操作部113から入力し、気にいらなければ、気に入らない部分、つまり動画構成要素もしくはシーン演出テンプレートを変更する操作をする。

[0188]

そして、この入力を受けた動画構成部105が、再度をユーザが変更した動画構成要素もしくはシーン演出テンプレートを使用して動画構成記述110を作成する。

[0189]

以上のように、構造解析部102は、構造化シナリオ記述101に記述された監督や作風や種別に対応する適切なシーン演出テンプレートを選択し、動画構成部105が選択したシーン演出テンプレートに記述された演出が加えられた動画構成記述を生成できる。

[0190]

また、ここで着目すべき点は、ユーザが、構造化シナリオ記述101に監督名、作風、 種別といった、実際の演出に関する設定とは違う記述をすることにより、監督名、作風、 種別に対応した適切な演出がなされた動画が作成できることである。

[0191]

実際、演出は、熟練の知識と経験を必要とし、カメラワークなどの細かい設定を必要とするものである。よって、一般の人が、効果的な演出に関する設定をすることは難しく、効果的な演出に関する記述をすることは容易ではない。

[0192]

しかし、本発明を用いることにより、一般の人が特別な知識もなくても、効果的な演出を動画にすることができる。

[0193]

なお、本実施の形態は、構造解析部102がシーン演出テンプレート114を選択する 形態になっているが、動画構成部105がシーン演出テンプレート114を選択する形態 であっても良い。

[0194]

次に、動画作成部100が構造化シナリオ記述101から動画を作成する別の処理について、図25を用いて詳細に説明する。図25は、本実施の形態にかかる動画作成装置100が構造化シナリオから演出を加えた動画を作成する別の処理のフローチャートである。ここでは、構造化シナリオ記述101に記述された、シナリオの動作に関する記述に対応する演出をした動画を作成する処理について説明する。

[0195]

まず、動画作成装置100の構造解析部102が、構造化シナリオ記述101を入力し、入力した構造化シナリオ記述101のシナリオアクションであるSceneDirectionノード(要素SceneDirection)を読み込む(ST2501)。例えば、構造解析部102は、構造化シナリオ記述1000を読み込んだ場合には、図10中の1015で示される部分を読み込む。

[0196]

次に、構造解析部102は、読み込んだシナリオアクションの形態素解析を行う(ST2502)。例えば、読み込んだシナリオアクションが「自転車に飛び乗る」という記述だった場合には、構造解析部102は、形態素解析を行い「自転車に飛び乗る」という記述を「自転車」「飛び」「乗る」という句に切る。

[0197]

次に、構造解析部102は、図示しない類義語辞書を用いて、ST2502において解 出証特2004-3076439



析した語句を一般的な単語に抽象化する(ST2503)。例えば、構造解析部102は 、「自転車」「飛び」「乗る」を「二輪車」「乗る」というふうに抽象化する。

[0198]

次に、構造解析部102は、ST2503において抽象化した語句と、演出知識ベース 109のシーン演出テンプレート114とのマッチングをとる(ST2504)。つまり 、構造解析部102は、ST2503において抽象化した語句を格納したシーン演出テン プレート114にあるか調べる(ST2505)。

[0199]

そして、ST2505において、抽象化した語句に対応するシーン演出テンプレート1 14が1つあると判断すると、構造解析部102は、該当するシーン演出テンプレート1 14を選択し(ST2506)、選択したシーン演出テンプレートを特定する情報を動画 構成部105に出力する(ST2507)。

[0200]

一方、ST2505において、抽象化した語句に対応するシーン演出テンプレート11 4が2つ以上あると判断すると、構造解析部102は、該当する複数のシーン演出テンプ レートから最も適切なシーン演出テンプレートを選択する処理に移行する。

[0201]

まず、構造解析部102は、構造化シナリオ記述101を入力し、入力した構造化シナ リオ記述101の演出タイプであるDramaticsノード(要素Dramatics)を読み込み、読み込んだ演出タイプに要素DirectorName(監督風)、属性 touch (作風)、属性genre (種別) があるか判断する。

[0202]

そして、要素DirectorName(監督風)、属性touch(作風)、属性g enre (種別) あると判断すると、構造解析部102は、これらの演出タイプおよびシ ナリオアクションと、シーン(群)シーン演出テンプレートとマッチングし(ST250 8)、これらの演出タイプと、シナリオアクションとの両方を加味したシーン(群)シー ン演出テンプレートがあるか判断する(ST2509)。

[0203]

そして、演出タイプと、シナリオアクションとの両方を加味したシーン (群) シーン演 出テンプレートがあると判断した場合には、構造解析部102は、該当するシーン演出テ ンプレートを選択し(ST2510)、選択したシーン演出テンプレートを特定する情報 を動画構成部105に送る(ST2507)。

[0204]

一方、演出タイプと、シナリオアクションとの両方を加味したシーン(群)シーン演出 テンプレートがないと判断した場合には、構造解析部102は、ST2504においてマ ッチングした、複数のシーン演出テンプレートから最も優先度の高いものを選択し(ST 2511)、選択したシーン演出テンプレートを特定する情報を動画構成部105に出力 する(ST2507)。なお、シーン演出テンプレートには優先度が付与されているもの とする。

[0205]

なお、ST2508において、前後のシーンを加味した、例えば図20に示すシーン演 出テンプレート2000があるか否かを判断するようにしても良い。

[0206]

一方、ST2505において、抽象化した語句に対応するシーン演出テンプレート11 4 がないと判断すると、デフォルトで用意しておいたシーン演出テンプレートを選択し (ST2516)、選択したシーン演出テンプレートを特定する情報を動画構成部105に 送る(ST2507)。

[0207]

なお、ST2512において、構造化シナリオ記述101に属性cameraShot 、属性cameraMovement、または属性cameraPositionがある



場合は、シーン演出テンプレートを用いずこれらの演出を用いるようにしても良い。

[0208]

次に、動画構成部105が、動画構成要素検索部104が検索した、構造化シナリオ記述101に対する動画構成要素107を入力し(ST2512)、構造解析部102が選択したシーン演出テンプレートを入力する(ST2513)。

[0209]

次に、動画構成部105が、入力した動画構成要素107に対して、入力したシーン演出テンプレートに記述された演出種別を加えた、動画構成記述110を作成する(ST2514)。そして、動画構成部105は、作成した動画構成記述110を動画再生部111に送る。

[0210]

これに対して、動画再生部111は、送られてきた動画構成記述110を入力し、入力した動画構成記述に対する実際の映像を生成するためのデータを動画構成要素データベース106から抽出し、抽出したデータを用いて最終動画112を生成し、表示部108に送る。

[0211]

そして、表示部108が送られてきた最終動画112を再生する(ST2515)。

[0212]

そして、表示部108に表示されたユーザが最終動画112を気に入ればその旨を操作部113から入力し、気にいらなければ、気に入らない部分、つまり動画構成要素もしくはシーン演出テンプレートを変更する操作をする。

[0213]

このように、ユーザが表示部 1 0 8 を用いて最終動画 1 1 2 を視覚的に確認でき、必要に応じて最終動画 1 1 2 に対応する動画構成要素もしくはシーン演出テンプレートを変更できる。これにより、構造化シナリオ記述 1 0 1 を書き直さなくても、簡単にかつ効果的に動画の編集ができる。

[0214]

そして、この入力を受けた動画構成部105が、再度をユーザが変更した動画構成要素もしくはシーン演出テンプレートを使用して動画構成記述110を作成する。

[0215]

以上のように、構造解析部102は、構造化シナリオ記述101に記述されたシナリオアクションに対応する適切なシーン演出テンプレートを選択し、動画構成部105が選択したシーン演出テンプレートに記述された演出が加えられた動画構成記述を生成できる。

[0216]

また、ここで着目すべき点は、ユーザが、構造化シナリオ記述101に、特に演出に関する記述をしなくても、シナリオアクションに対応した適切な演出がなされた動画が作成できることである。

[0217]

実際、演出は、熟練の知識と経験を必要とし、カメラワークなどの細かい設定を必要とするものである。よって、一般の人が、効果的な演出に関する設定をすることは難しく、効果的な演出に関する記述をすることは容易ではない。

[0218]

しかし、本発明を用いることにより、一般の人が特別な知識もなくても、自動的に効果 的な演出を動画にすることができる。

[0219]

以上説明したように、本実施の形態によれば、ユーザが演出に関する専門的な知識がなくても、簡単に効果的な演出がなされた動画を作成できる。

[0220]

また、本実施の形態によれば、演出に関する情報と演出設定とを対応させたシーン演出 テンプレート114を予め演出知識ベース109に蓄積しておくことができる。つまり、



特別な知識を持つ専門家によるシーン演出テンプレートを予め作成し蓄積しておくができ、専門家による演出と同じような演出をすることができる。また、異なる専門家によるシーン演出テンプレート114を蓄積することもでき、演出の幅を広げることができる。

[0221]

なお、演出知識ベース109は、動画作成装置100の内部にあっても、動画作成装置 100の外部、例えばインターネット上の空間にあっても良い。

[0222]

なお、本実施の形態によれば、構造化シナリオ記述 101 に演出に関する設定をすることもできる。これにより、演出の専門かなどが、自分の所望の演出を構造化シナリオ記述 101 に直接記述することもできる。

[0223]

なお、動画作成装置100の行う動作をプログラムにし、汎用のコンピュータに実行させる形態であっても良い。

【産業上の利用可能性】

[0224]

以上説明したように、本発明によれば、構造化シナリオ記述101から演出に関する情報を抽出し、抽出した演出に関する情報に対応する演出設定を演出知識ベースから抽出し、抽出した演出設定を用いて動画に効果的な演出を加えることができる。このように、効果的な演出がなされた動画は、情報の伝達やコミュニケーションなど幅広い応用範囲があり、利用範囲は広い。

【図面の簡単な説明】

[0225]

- 【図1】本実施の形態にかかる動画作成装置の構成図
- 【図2】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第1の図
- 【図3】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第2の図
- 【図4】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第3の図
- 【図5】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第4の図
- 【図6】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第5の図
- 【図7】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第6の図
- 【図8】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第7の図
- 【図9】上記実施の形態にかかる構造化シナリオスキームを示す第8の図
- 【図10】上記実施の形態にかかる構造化シナリオを示す図
- 【図11】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第1の図
- 【図12】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第2の図
- 【図13】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第3の図
- 【図14】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第4の図
- 【図15】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第5の図
- 【図16】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第6の図
- 【図17】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第7の図
- 【図18】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第8の図
- 【図19】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第9の図
- 【図20】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第10の図
- 【図21】上記実施の形態にかかるシーン演出テンプレートを示す第11の図
- 【図22】上記実施の形態にかかる構造解析部が動画構成要素検索クエリを作成する 処理の第1のフローチャート
- 【図23】上記実施の形態にかかる構造解析部が動画構成要素検索クエリを作成する 処理の第2のフローチャート
- 【図24】上記実施の形態にかかる動画作成装置が構造化シナリオから演出を加えた動画を作成する処理のフローチャート
- 【図25】上記実施の形態にかかる動画作成装置が構造化シナリオから演出を加えた



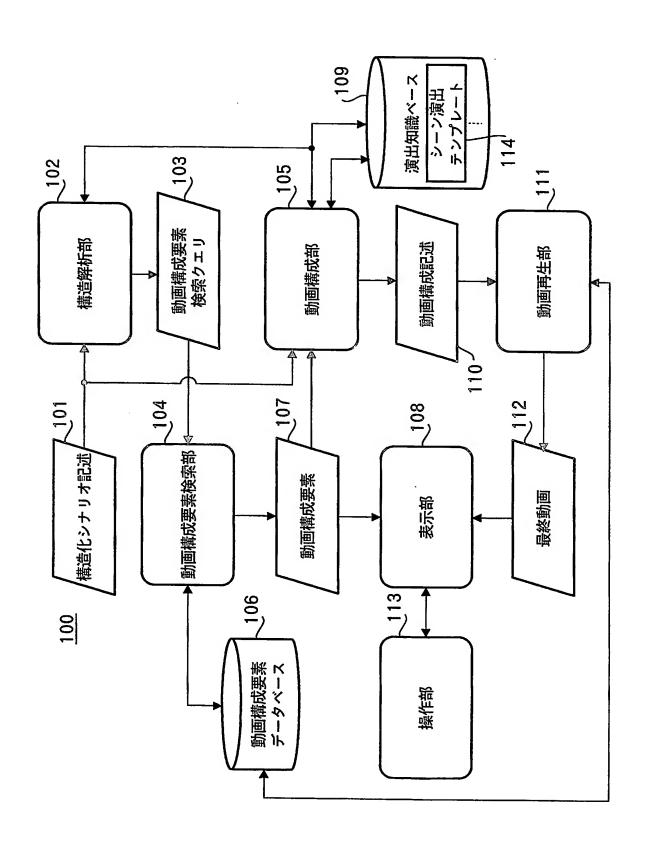
動画を作成する別の処理のフローチャート 【符号の説明】

[0226]

- 100 動画作成装置
- 102 構造解析部
- 104 動画構成要素検索部
- 105 動画構成部
- 106 動画構成要素データベース
- 108 表示部
- 109 演出知識ベース
- 111 動画再生部
- 113 操作部



【書類名】図面 【図1】





構造化シナリオスキーム

200

```
<Schema targetNamespace="urn:dmp:schema:20030310" xmlns:dmp="urn:dmp:schema:20030310" xmlns:mpeg7="urn:mpeg:mpeg7:schema:2001" xmlns="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/> <import namespace="urn:mpeg:mpeg7:schema:2001" schemaLocation="./Mpeg7-2001.xsd"/> 
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <element ref="Screenplay" type="dmp:ScreenplayType"/>
                                                                                                                         <complexType name="DMPMLBaseType" abstract="true">
<complexContent>
                                                                                                                                                                                                                                                                                          <complexType name="DMPMLType" abstract="true">
    <atribute name="id" type="ID" use="optional"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          <extension base="dmp:DMPMLType">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                <attribute ref="xml:lang" use="optional"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        <element_name="DMPML"> 201
                                                                                                                                                                                <re></re></re></re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     </complexContent>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     <complexContent>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      </sednence>
                                                                                                                                                                                                              </complexContent>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            <sednence>
<?xml version="1.0"?>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                </extension>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              </complexType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          <complexType>
                                                                                                                                                                                                                                      </complexType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             </complexType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            </element>
```



【図3】

<element name="DirectorName" type="string" minOccurs="0"/> 200 <element name="Dramatics" type="Dramatics"/>
<complex name="DramaticsType"> <enumeration value="Sports"/>
<enumeration value="Animation"/>_ <enumeration value="Theatrical"/> <enumeration value="News"/> <enumeration value="Sitcom"/> <enumeration value="Action"/> <enumeration value="Comedy"/</pre> <enumeration value="CF"/>_ <enumeration value="Horror"/</pre> <attribute name="touch"> 301 <attribute name="genre"> 302 <restriction nase="string">
<enumeration value="S.F."/> </re> </re> </simpleType> </simpleType> <simpleType> </complexType> </seduence> 構造化シナリオスキーム <sequence>

出証特2004-3076439



【図4】

 - <element name="Author" type="string" minOccurs="0"/>
 - <element name="Copyright" type="mpeg7:UniqueIDType" minOccurs ="0"/> <element ref="Transition" type="dmp:TransitionType" minOccurs="0"/>
<element ref="Scene" type= "dmp:SceneType" minOccurs ="0"/> <element name="Screenplay" name="ScreenplayType"> <element name="Title" type="mpeg7:TitleType"/> 200 <attribute name="id" type="ID" use="optional"/> <attribute name="no" type="positiveInteger"/> <element name="Scene" name="SceneType"> <sequence maxOccurs="unbounded"> <complexType name="ScreenplayType"> <complexType name="SceneType"> <edneuce> </sedneuce> </complexType> </complexType> </sednence> </r><edneuce> <seduence> <seduence> 構造化シナリオスキーム

出証特2004-3076439

<enumeration value="DISSOLVE TO:"/>
<enumeration value="MIX TO:"/> <enumeration value="CUT BACK TO:"/> <element name="Transition" name="TransitionType"/> <enumeration value="FADE OUT:"/> -<restriction base="string">
<enumeration value="FADE IN:"/> <enumeration value="LIGHTS UP:"/</p> <enumeration value="WIPE TO :"/> <enumeration value="ZOOM IN:"/>
<enumeration value="ZOOM OUT:",</pre> <enumeration value="CUT TO:"/> <complexType name="TransitionType">
<complexContent> 200 <re><re>triction base="anyType"></re> <attribute name="type"> </re></re></re> <simpleType> </complexContent> </attribute> </re> 構造化シナリオスキーム



【図6】

200

```
<element name="Time" type="time" minOccurs="0"/> ___ 602
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     ~ 619
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     <enumeration value="SAMETIME"/> 620
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           <enumeration value="MOMENTS LATER"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="DUSK"/>
<enumeration value="CONTINUOUS"/>,
<element name="Slugline" name="SluglineType">
<complexType name="SluglineType">>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="AFTERNOON"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            <enumeration value="MORNING"/>.
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        <enumeration value="EVENING"/>
<enumeration value="SUNRISE"/>
<enumeration value="SUNSET"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    <attribute name="timeOfDay"> 604
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          <enumeration value="LATER"/> /
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           <enumeration value="DAWN"/>~
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       <enumeration value="NIGHT"/> ~
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="DAY"/> 
                                                                                                                                                                              <restriction base="string">
<enumeration value="INT."/>
<enumeration value="EXT."/>
                                                                                                                                     <attribute name="place"> 603
                                                                                                                                                                                                                                               <enumeration value="I/E."/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                <re>crestriction base="string">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             </re>
                                                                                                                                                                                                                                                                         </re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                             </simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   </simpleType>
                                                                                                                                                           <simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            <simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             </complexType>
                                                                                                                    </sedneuce>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     </attribute>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         </attribute>
```

構造化シナリオスキーム

【図7】

<element ref="Action" type="dmp:ActionType" maxOccurs="unbounded"/> / 200 <element name="SceneDirections" name="SceneDirectionsType">
<complexType name="SceneDirectionsType">> <element name="Action" name="ActionType"> <complexType name="ActionType"> 704 構造化シナリオスキーム </sequence> </complexType> </choice> </sednence> <sedneuce>



200

構造化シナリオスキーム

```
819
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               818
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 -813 814
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         <attribute name="mannerOfSpeaking" use="optional"> ~
                                                                                                           <attribute name="characterExtension" use="optional">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   <enumeration value="shouting to other person"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        <extension base="mpeg7:TextualType">
<attribute name="characterName" type="string"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               -817
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                <enumeration value="to other person"/> --
<element name="Dialogue" name="DialogueType">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        <enumeration value="into the phone"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               <enumeration value="yelling"/>
<enumeration value="muttering"/>

                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        <enumeration value="not joking"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       <enumeration value="very calm"/>
                                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="CONT'D"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                <enumeration value="whispers"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            <enumeration value="lovingly"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    <enumeration value="reverently"/</pre>
                                                                                                                                                                                                                            <enumeration value="CONT."/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="joking"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             <enumeration value="excited"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          <enumeration value="loudly"/>
                                                                                                                                                          <restriction base="string">
<enumeration value="0.S."/>
<enumeration value="V.0."/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                <enumeration value="calm"/>
                         <complexType name="DialogueType">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     <re><restriction nase="string"></re>
                                                                                                                                                                                                                                                                            </re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                               </simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               </re>
                                                                                                                                       <simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 <simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               </simpleType>
                                             <simpleContent>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      </attribute>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          </attribute>
```

200

```
911
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    -915
-915
916
                                                                                                                                                                                                                                                                              <enumeration value="TWO - SHOT"/> 912
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       <enumeration value="EXTREME LONG SHOT"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            <attribute name="cameraMovement" use="optional"> —
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       <attribute name="cameraPosition" use="optional"> ~
                                                    <attribute name="cameraShot" use="optional"> —
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="MOVING SHOT"/> ₹
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                <enumeration value="REVERSE P.O.V."/>
                                                                                                                                                                                                                                  <enumeration value="LONG SHOT"/>__
                                                                                                                                                                 <enumeration value="CLOSE SHOT"/>
                                                                                                                                                                                                             <enumeration value="MEDIUM SHOT"</p>
                                                                                                                                           <enumeration value="CLOSE UP"/>_
                                                                                                                                                                                       <enumeration value="MED. SHOT"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            <enumeration value="DOLLY IN"/> _
                                                                                                                                                                                                                                                        <enumeration value="WIDE SHOT"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   <enumeration value="DOLLY OUT"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 <enumeration value="MOVING"/>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           <enumeration value="P.O.V."/>
                                                                                                                        <enumeration value="C.U."/>
                                                                                                <restriction base="string">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     <re>crestriction base="string">
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <re><re>striction base="string"</re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               </re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         </re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   </simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           </re>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                </simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            </simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    <simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  <simpleType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             </simpleContent>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  </attribute>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          </extension>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   </complexType>
構造化シナリオスキーム
```

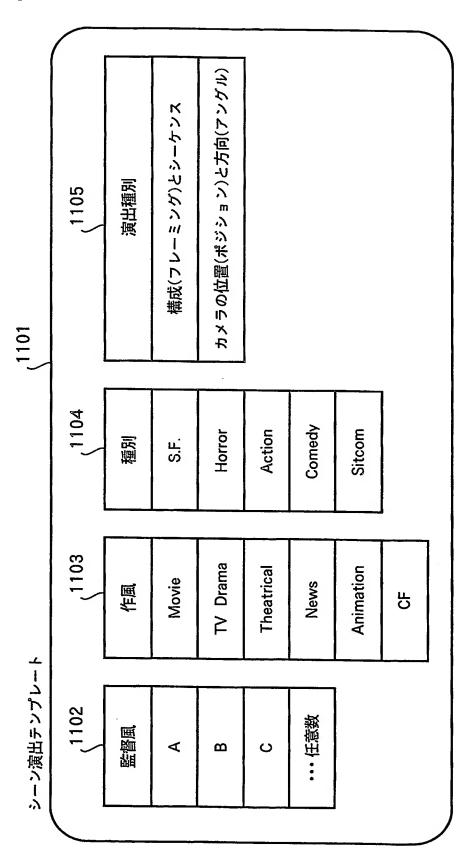
【図10】

1000

<Dialogue characterName="Michael" mannerOfSpeaking="excited">Good!</Dialogue><SceneDirections> <DMPML xmlns="urn:dmp:schema:20030310" xmlns:mpeg7="um:mpeg:mpeg7:schema:2001"</p> ><Dialogue characterName="Michael">Where are you going to go?</Dialogue></Dialogue</p><<Dialogue characterName="Michael's Friend">To the station. <Text>Michael's friend stands up and is going out of the room. </Text> <BasicLocation xml:lang="en">LIVINGROOM</BasicLocation> xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema - instance"> <Text>Michael with a twinkle in his eye.</Text> <Slugline place= "INT." timeOfDay="NIGHT" <Slugline place="EXT." timeOfDay="DAY">
<BasicLocation>GARDEN</BasicLocation> <Copyright>Koichi Emura, 2001 </Copyright>
<Transition type="FADE IN:"/> 1011
<Scene no ="1"> 1017 <Transition type="FADE OUT:"/> ___1024 <Title xml:lang="en">One Fine Day </Title> <Author>Koichi Emura </Author> <SceneDirections> 1015 <Transition type="MIX TO:"/> </SceneDirections> </SceneDirections> <Scene no ="1"> <?xml version="1.0"?> </Action> </Action> </Slugline> <Action> <Action> </Slugline> <Scene no="2 </Dramatics> <Screenplay> </Screenplay> </Scene> </Scene> 構造化シナリオ配述 1018~ 1010

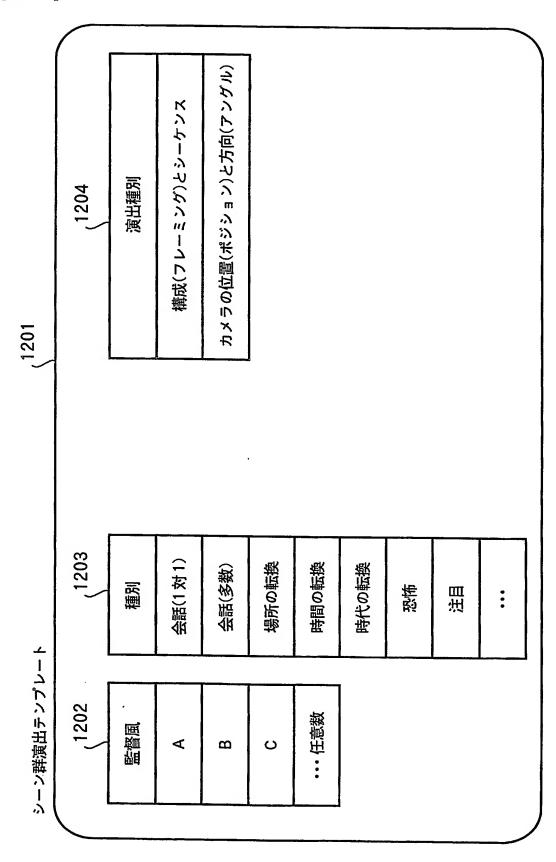


【図11】





【図12】





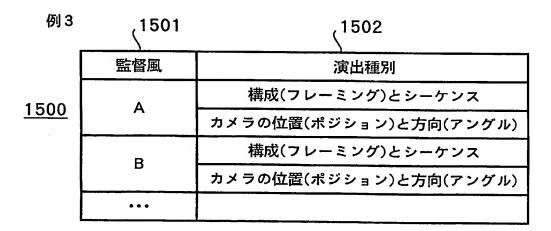
【図13】

例 1	(1301	\1302
	作風	演出種別
1000	Movie	構成(フレーミング)とシーケンス
<u>1300</u>	IVIOVIE	カメラの位置(ポジション)と方向(アングル)
	TV Drama	構成(フレーミング)とシーケンス
	TV Drama	カメラの位置(ポジション)と方向(アングル)
	• • •	

【図14】

例2	(1401	\ ¹⁴⁰²					
	種別	演出種別					
<u>1400</u>	S.F.	續成(フレーミング)とシーケンス					
	5.1 .	カメラの位置(ポジション)と方向(アングル)					
	Horror	構成(フレーミング)とシーケンス					
	1101101	カメラの位置(ポジション)と方向(アングル)					
	•••						

【図15】





【図16】

	(1604	種別	S.F.	S.F.	Action	S.F.	S.F.	Action	
	(1603	作風	Movie	TV Drama	Animation	Movie	TV Drama	Animation	
1600	ر1602	演出種別		構成(フレーミング)とシーケンス			カメラの位置(ポジション)と方向(アングル)		000
例4 (組み合せ)	1601	監督風	∢						œ



【図17】

デフォルト演出テンプレート

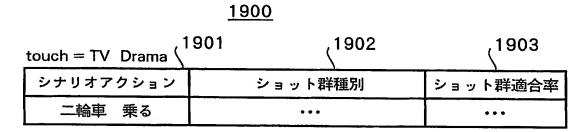
1701	1700	\1703
シナリオアクション	ショット群種別	ショット群適合率
	人の右からフルショット	50/100
二輪車 乗る	人の正面からフルショット	30/100
	ロングショット	20/100
シーンのはじめ	ロングショット	100/200

【図18】

作風(touch)演出テンプレート

touch = Movie (1801	1800	(1803
シナリオアクション	ショット群種別	ショット群適合率
二輪車 乗る	ウエストショット	20/20
000		

【図19】





【図20】

			,	, 	
	(2005)	ンョット群適合率	30/20	30/50	
	(2004	ショット群種別 (後シーン)	ウエストショット	1~mぐ及くロ	
	(2003	ショット群種別 (該当シーン)	人の正面からフルショット	人の右からフルショット	
<u> </u>	2002	ショット群種別 (前シーン)	ロングショット	ウエストショット	
ツーン間演出テンプレート	(2001	シナリオアクション	一路市 垂之	₭	•••

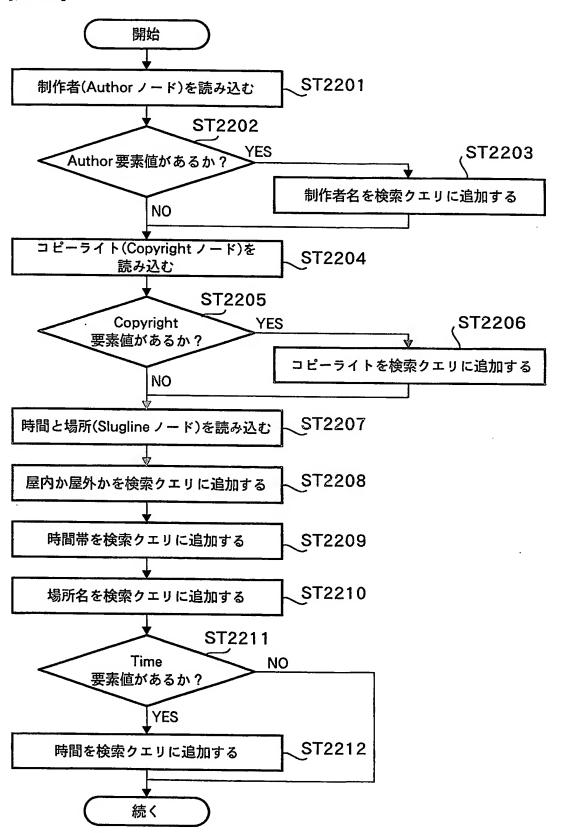


【図21】

	(2103	ショット群適合率	10/10	10/10	40/100	30/100	30/100	10/10	50/100	30/100	20/100	50/100	50/100
2100	(2102	ショット群種別	ワイドショット	ショウアラウンド	ウエストショット	2ショット	オーバーザショルダーショット	クローズアップ	ラピットパン	短い間隔でショットの切りかえ	人の前の空間を少なくする	フォーカス	ズームイン
	2101	シナリオアクション	1 de 1	場所の説明		小	<u> </u>	争		スリリングなシーン	L	I.	注目シーン

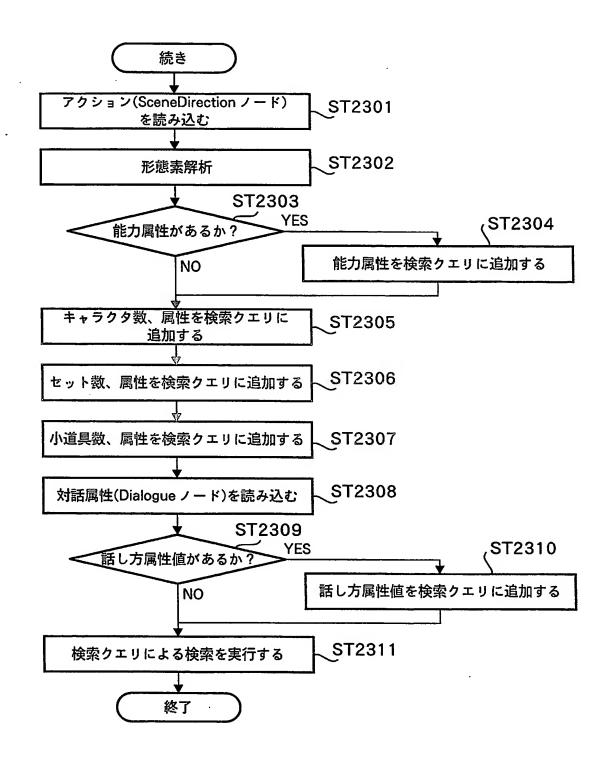


【図22】



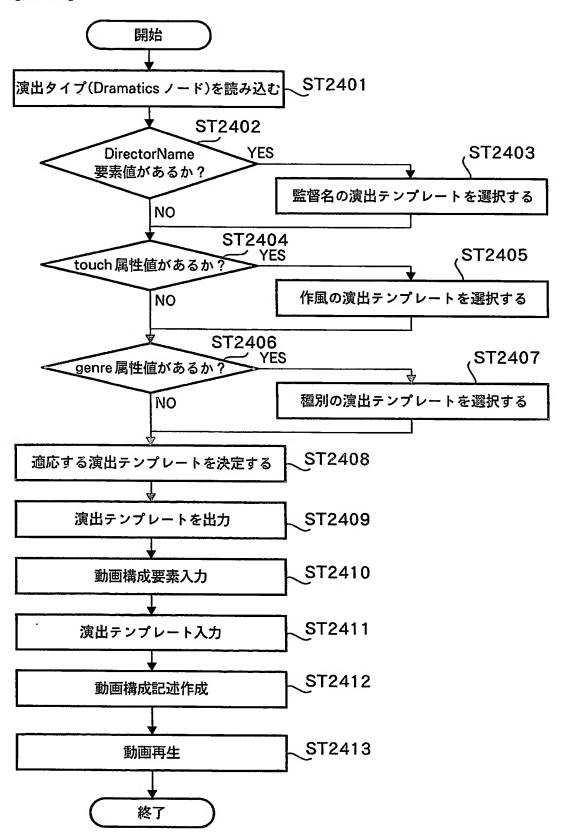


【図23】



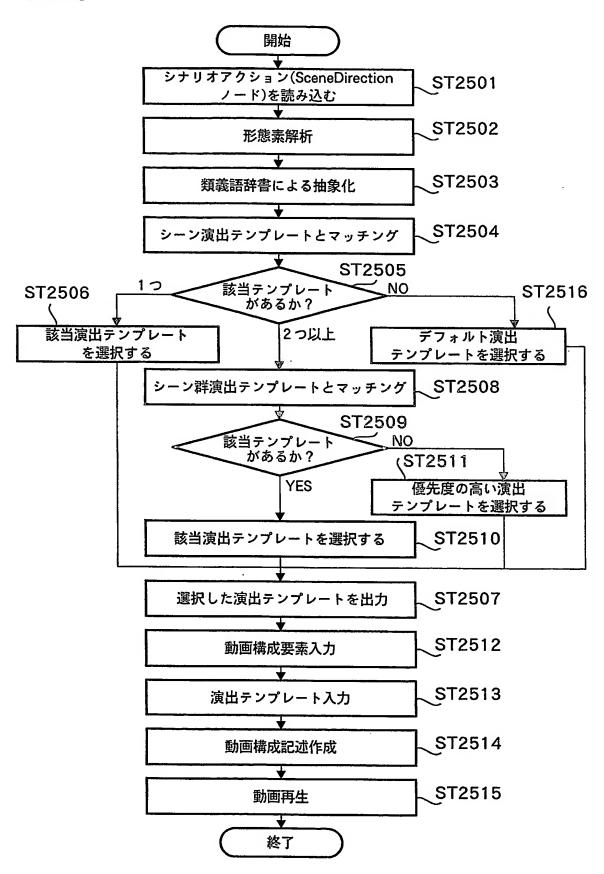


【図24】





【図25】







【書類名】要約書 【要約】

【課題】 効果的な演出がなされた動画を作成できる動画作成装置および動画作成方法を提供すること。

【解決手段】 本発明は、素材と演出に関する情報が記述された構造化シナリオ記述101から演出に関する情報を抽出し、抽出した演出に関する情報に対応する演出設定を演出知識ベース109から抽出し、構造化シナリオ記述101に記述された素材に対応する動画を動画構成要素データベース106から抽出し、抽出した動画に対して抽出した演出設定を用いた演出するようにした。

【選択図】 図1



特願2003-278401

出願人履歴情報

識別番号

[000005821]

1. 変更年月日

1990年 8月28日

[変更理由]

新規登録

住 所

大阪府門真市大字門真1006番地

氏 名

松下電器産業株式会社



特願2003-278401

出願人履歷情報

識別番号

[598074184]

1. 変更年月日

1998年 6月 5日

[変更理由]

新規登録

変更埋田」 住 所

神奈川県横浜市栄区本郷台2-27-20

氏 名

安田 浩



特願2003-278401

出願人履歴情報

識別番号

[501022996]

1. 変更年月日 [変更理由] 住 所

氏 名

2001年 1月18日 新規登録

埼玉県上福岡市北野1-7-2

青木 輝勝